
PlayStation
御意見無用 II
KSS
Media Entertainment Company

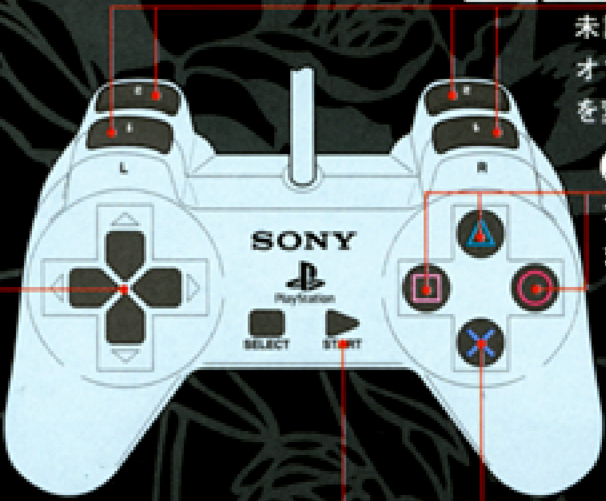
Anarchy in the NIPPON

CONTENTS


AD1998
東京
荒川区
ここでは、特殊な若者文化が発達しつつある
秘めた思いを
どうしていいのかもわからず
彼らは戦う
理由なんていらない
ただ……
ただ、眼が合ったから……

操作方法-1

●基本操作



R1 R2 L1 L2 ボタン

未設定。使用する場合は、オプションモードで設定を変更してください。

△・□・○ボタン

コマンドの決定を行います。

方向キー

メニュー選択やコマンド選択およびキャラクターの操作。

スタートボタン

ゲームのスタートとポーズ。

⊗ボタン

コマンドのキャンセルを行います。

操作方法【アナログコントローラ】

各ボタンの役割はコントローラと同じです。



R1 R2 L1 L2 ボタン

未設定。使用する場合は、オプションモードで設定を変更してください。

△・□・○ボタン

コマンドの決定を行います。

×ボタン

コマンドのキャンセルを行います。

方向キー

メニュー選択やコマンド選択およびキャラクターの操作。

LED

点灯…バイブレーション（振動）機能が使用できます。
消灯…バイブレーション（振動）機能が使用できません。

スタートボタン

ゲームのスタートとポーズ。

●バイブレーション（振動）機能の有効／無効の切り替えは、環境設定のオプションモードで設定してください。

●LED点灯時はバイブレーション（振動）機能のみ対応です。左・右スティックは使用しません。

●キャラクターの操作

基本移動

（キャラクターが右向きの場合）

➡・・・・・・・前進

⬇・・・・・・・その場でしゃがむ

➡➡（または➡＋Ｓ）・・・・・・クイックフォワード

➡➡後➡入れっぱなし・・走る

⬅⬅（または⬅＋Ｓ）・・・バックステップ

↘↘・・・・しゃがみダッシュ

※しゃがんだ状態で前後に歩くことはできません。

方向キーと各攻撃ボタンを組み合わせることにより、さまざまな攻撃が行えます。

基本攻撃

G(ガード)ボタン ………押している間、ガードをします。

P(パンチ)ボタン………パンチや手技などを出すときに使います。

K(キック)ボタン ………キックや、足技などを出すときに使います。

S(ステップ)ボタン ……相手の攻撃を避けるときに使います。

P＋G …………………相手と近い間合いにいる場合、基本投げをします。

※初期設定では、コントローラのそれぞれのボタンが下のように対応しています。

(「環境設定」のモードで、ボタン配置を変えることができます)

⊗ボタン…G（ガード）ボタン

□ボタン…P（パンチ）ボタン

△ボタン…K（キック）ボタン

○ボタン…S（ステップ）ボタン

コマンドの表記について　➡…矢印の方向に、方向キーを押す　＋…同時押し

攻撃と防御

攻撃には打撃技(上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃)と投げ技(立ち投げ、しゃがみ投げ、横投げ、背後投げ、ダウン投げ)があります。防御には立ちガード(Gボタンを押している間)としゃがみガード(しゃがんでGボタンを押している間)があり、前者は相手の上段攻撃と中段攻撃を、後者は相手の下段攻撃をガードします。また、Gボタンによるガードの他に方向キーによるレバーガードに切り換える事もできます。(キャラクター選択画面で選択できます。)その場合上段攻撃、中段攻撃は⬅、下段攻撃は↙を押すとガードできます。

ステップ

Sボタンをタイミング良く押すことで、相手の打撃技を避けて有利に戦いを進めることができます。ステップには奥手ステップ(S)と、手前ステップ(⬇S)があります。使い分けてみましょう。

投げ

相手と近い距離(間合い)でP+Gを入力すると投げ技が入ります。このとき、相手の状態によって、立ち投げ、横投げ、背後投げ、ダウン投げなどに変化します。また、各キャラクターには、方向キーとP+Gコマンドの組み合わせによる固有の投げ技があります。

投げ抜け

相手と同じ投げコマンドをほぼ同等のタイミングで双方が入力した場合、投げ抜けとなります。このとき投げ技は不成立となり、ダメージは受けません。

受け身

相手に攻撃されて体を浮かされたとき、地面に着地する直前にP+K+Gを入力すると、キャラクターは受け身を取り、相手のダウン攻撃を回避することができます。P+K+Gを入力する時に任意の方向にキーを押すと手前、奥、後転、その場と受け身を取ります。

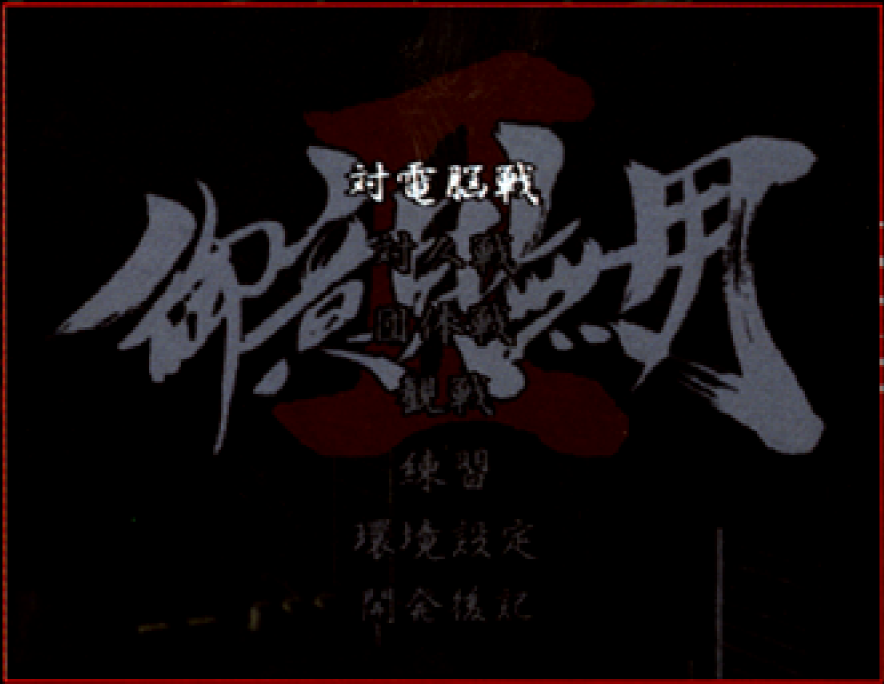
ゲームのルール

規定のセット数(1～5セットまで設定可能)を先取した方が勝ちとなります。セット毎の勝利条件は、先に相手の体力をなくしてK.O.させることです。ただし制限時間内に決着がつかなかった場合は残った体力の多い方が勝ちとなります。また、相手をK.O.(ノックアウト)するときは、一定以上のダメージを与える技か特定の技でないと倒すことができません。

ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すとモード画面に切り替わります。モードは全部で6つあります。方向キーの上下でモードを選んで、◎ボタンを押して決定してください。

■対電脳戦
■対人戦
■団体戦
■観戦
■練習
■環境設定



環境設定「環境設定」で可能な設定内容

●「対戦設定」

・電脳、対人 試合数
1試合中のラウンド数を設定できます(1〜5)。

・制限時間
1ラウンドあたりの制限時間を5段階に設定できます(15、30、45、60秒、無制限。ただし、対電脳戦においては45秒に固定)。

・敵の強さ
対電脳戦の難易度を4段階に設定できます(易しい、普通、難しい、かなり難しい。ただし、「かなり難しい」はある一定の条件をクリアしないと出現しません)。

・1P体力
1P側のキャラクターの体力を6段階に設定できます(無限大、最大、大、通常、小、非常に小ただし、対電脳戦においては通常に固定)。

・2P体力
2P側のキャラクターの体力を6段階に設定できます(無限大、最大、大、通常、小、非常に小)。

●「操作設定」
あらかじめ用意された8つのボタン配置から選択できます。

●「オプション」
後のページを参照してください。

●「ランキング」
ノーマルモードランキング
サバイバルモードランキング
コンボ記録
百人組み手記録
それぞれ、対戦や練習での記録を見ることができます。

●「メモリーカード」
ランキング等の各種データを保存したり、読み込んだりします。使用するブロック数は1ブロックです。

画面の見方


1P側の残り体力
勝利ラウンド数
制限時間
2P側の残り体力
TIME
KENJI
HITOMI
1P側のキャラクター名
2P側のキャラクター名
STAGE 1
00'00"10
ステージ数
経過時間

対電脳戦・対人戦モード

●対電脳戦

プレーヤー1人で遊ぶモードです。

ノーマルモード

規定ラウンドを先取すればステージクリアーとなります。全11ステージのステージクリアーを目指しましょう。

サバイバルモード

何人まで勝ち抜けるかを競うモードです。

百人組み手

ランダムに出てくる100人のキャラクターと対戦し、何勝できるかを知る為のモードです。

AI対戦

後のページを参照してください。

AIデータの消去

保存されているAIデータを消去します。

●対人戦

プレーヤー同士が対戦するためのモードです。ハンデを付けたい場合には、キャラクター選択画面でセレクトボタンを押して環境設定画面に移行し、体力設定を変えてください。



▲画面右下には、ノーマルモードではゲーム中の総時間が表示され、サバイバルモードでは勝ち抜き人数が、百人組み手では現在の勝敗数が表示されます。



▲キャラクター選択画面でセレクトボタンを押すと環境設定へ移ります。

●団体戦

3キャラクターが1チームとなり、先鋒、中堅、大将を決めて、勝ち抜き戦を行うモードです。大将を倒せば団体戦の勝利となります。3人のキャラクターは相手チームと重複したり、同一キャラクターだけを3人選ぶことも可能です。

対電脳戦

プレーヤーがコンピューターを相手に団体戦を行うモードです。

対人戦

プレーヤー同士で団体戦を行うモードです。



▲この中から3人選んでください。

●観戦

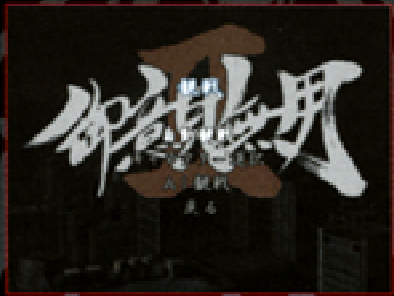
自動観戦

ランダムに選ばれたキャラクター同士が戦うのを見るモードです。プレーヤーは操作できません。試合の設定は、「環境設定」に基づきます。1回勝負がついても、再びコンピューターが自動的にキャラクター選択をして対戦を続けます。観戦を中止したい場合には、スタートボタンを押して「タイトルに戻る」を選択してください。

キャラクター選択

戦わせたいキャラクターを選択して観戦します。

AI観戦…後のページを参照してください。

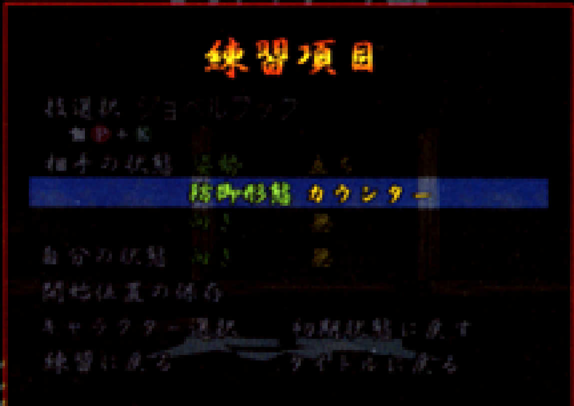


▲自動観戦におけるコンピューター同士の対戦は、中止するまで続けて行われます。

練　習

1人で技の練習や、連続技の練習をするためのモードです。モード選択後、練習をしたいキャラクターを選び、つぎに技を受ける側のキャラクターを選んでください。その後、練習の専用ステージを選択し、練習画面に移ります。





画面の見方

1 DAMAGE（ダメージ）

技1発当たりのダメージが表示されます。

2 TOTAL（トータル）

連続で技を当てたときの総ダメージが表示されます。

3 HIT（ヒット）

連続で技を当てたときのヒット数が表示されます。

4 MAX HIT RECORD、DAMAGE

最も当った打撃数とその時のダメージが表示されます。

5 課題技

練習しようとする技名と技コマンドが表示されます。

6 トータルダメージのゲージ

TOTALをグラフ化したものです。

練習項目

練習画面でスタートボタンを押すと、練習時の各種設定を変えることができます。

コマンド表示

練習したい技を変えることができます。方向キーの左右で変えてください。
「コマンド練習モード」を有効にしていると、技を出すのに成功したとき「OK」と声がかかり、成功したコマンドの表示の上に「Complete」と表示されます。使用しているキャラクター全てのコマンドを出すのに成功すると「Congratulation」と賞賛の声がかかります。

相手の状態

立たせておく相手キャラクターの状態を細かく設定できます。

姿勢………相手キャラクターの姿勢を5種類から選択できます。

〔立　ち〕 相手キャラクターを立ち状態にします。
〔しゃがみ〕 相手キャラクターをしゃがみ状態にします。
〔ジャンプ〕 相手キャラクターをジャンプした状態にします。
〔仰向けダウン〕 相手キャラクターを仰向けにダウンした状態にします。
〔うつ伏せダウン〕 相手キャラクターをうつぶせにダウンした状態にします。

防御姿勢…相手キャラクターが技をガードするかどうかを3種類から選択できます。

〔通　常〕 相手キャラクターはガードをしません。
〔防　御〕 相手キャラクターはガード状態となります。
〔カウンター〕 プレーヤーの出した技がカウンターヒットします。

向　き……立たせておく相手キャラクターの向きを設定できます。

〔前〕 相手キャラクターが常に正面を向きます。
〔後〕 相手キャラクターが常に後ろを向きます。
〔右〕 相手キャラクターが常に右横を向きます。
〔左〕 相手キャラクターが常に左横を向きます。
〔無〕 相手キャラクターが向く方向制限を設けない状態です。

自分の状態

プレーヤー側のキャラクターの状態を設定できます。

〔前〕 相手キャラクターに対して、常に前を向いた状態になります。

〔後〕 相手キャラクターに対して、常に後ろを向いた状態になります。

〔無〕 相手キャラクターに対する向きに制限を設けない状態です。

コマンド練習モード

有効にしておきますと、コマンド表示で技を出すのに成功したとき「OK」と声がかかり、成功したコマンドの表示の上に「Complete」と表示されます。そして自動的に次に練習すべきコマンドが表示されます。使用しているキャラクターの全てのコマンドを出すのに成功すると「Congratulation」と賞賛の声がかかります。

キャラクター配置

練習モードにおける自分と相手の位置を決定します。自分の位置は◎ボタン＋方向キー左右で移動させる方向を決めて、方向キー上下で移動させます。◎ボタン＋△ボタン同時押しで自分の軸足を変更できます。相手の位置も同様に⊗ボタン＋方向キー左右で移動させる方向を決めて、方向キー上下で移動させます。⊗ボタン＋△ボタン同時押しで相手の軸足を変更できます。終了はスタートボタンを押してください。

開始位置の保存

ここで保存すると、再び練習をするとき前回と同じ位置ではじめられます。キャラクターを保存した位置に戻したい時は、練習画面表示時にSELECTボタンかG+P+K+Sを押してください。

開始位置の初期化

変更したキャラクターの配置を元に戻します。

キャラクター選択

練習するキャラクターを変えることができます。

タイトルに戻る

タイトル画面に戻ります。

初期状態に戻る

全ての設定が最初の状態に戻ります。

AI対戦

AI対戦

AI対戦はプレイヤーが戦ったデータを集計し、AIキャラクターに技を学習させて、そのAIキャラクターとプレイヤーが対戦(「対電脳戦」内の「AI戦」)したり、AIキャラクター同士を戦わせたりする(「観戦」内の「AI観戦」)ことができるモードです。

AIキャラクターに技を学習させるためには、対電脳戦メニューのノーマルモード、百人組み手をクリアするか、サバイバルモードをプレイすることによって行うことができます。学習したデータ(以下AIデータ)はプレイステーション本体の内臓メモリーに一時的に保存され、「環境設定」の「メモリーカード」でメモリーカードに保存することができます。

AIデータのロードはスロット(メモリーカード差込口)1、2に対応していますが、保存はスロット1にしか対応していませんので注意してください。「環境設定」の「オプション」内にある「自動保存」を有効にしておくとAIデータも同時に保存してくれるのでお勧めです(初期設定は無効になっています)。

また、AIデータは全キャラクター分保存されますが、1P側、2P側の区別はありません。よって、同じ場所から同じキャラクタのAIデータをロードすると、同じような動作をします(全く同じでは有りません)。

初期状態のAIデータは、何の行動も学習していません。そのため、学習していないAIキャラクターのAIデータをロードしても何も行動を起こしません。また、AIデータはさまざまな状況による行動を集計、学習しているため、プレイヤーが対処したことの無い状況になった場合も同じく行動を起こしませんので注意してください。

■AI戦

これは「対電脳戦」内にあるモードです。ここではAIキャラクターとプレイヤーが対戦することができます。プレイヤーが育てたキャラクターと戦うことによって、プレイヤーの戦い方がどの程度の強さなのかをプレイヤー自身が実感できるシステムになっています。もし、AIキャラクターと戦ってみて物足りないようであれば戦い方を変えて再度学習させて見ましょう。

AI戦の対戦設定は「環境設定」に依存します。また、試合数は「電脳戦試合数」で設定した数となります。

●AIキャラクターと対戦するためには、まずキャラクター選択画面においてプレイヤーが使用するキャラクターを選択し、ガードシステムを選択してください。次に対戦したいAIキャラクターを選択します。そしてAIデータを本体内蔵メモリ、スロット1、2のどこからロードするかを選択してください。続いてステージを選択すると対戦が始まります。

■AI観戦

これは「観戦」内にあるモードです。ここではAIキャラクター同士を戦わせて鑑賞することができます。プレイヤーが学習させたキャラクター同士や、プレイヤーが学習

させたAIキャラクターと他の人が学習させたAIキャラクターを戦わせるといった事も可能となります。

　AI観戦の対戦設定は「環境設定」に依存します。また、試合数は「対人戦試合数」で設定した数となります。

●AI観戦を楽しむためには、まず1P側のAIキャラクターを選択してください。その後ロード元を聞いてきますので、どこからAIデータをロードするかを選択してください。次に2P側のAIキャラクターを選択します。その後、1P側と同じようにロード元を聞いてきますので選択してください。また、同じロード元から同じAIキャラクターのデータをロードすると、同じような動作をします（全く同じでは有りません）。AIキャラクターの選択が終了すると、ステージ選択に移りますので、ここで戦わせるステージを選択してください。ステージ選択が終了すると戦いが始まります。

■AIデータの消去

　AIキャラクタのAIデータは常に学習されています。もし、初期状態から学習させたい場合は「対電脳戦」内の「AIデータの消去」で今までのAIデータを初期状態に戻すことができます。

　ここでする「AIデータの消去」とは、内臓メモリーのみ消去することができます。メモリーカードに入っているAIデータを消去したい場合は、「環境設定」内の「メモリーカード」で「読み込み」を選択し、一旦内臓メモリーに読み込んでから消去し、再度保存してください。

● オプション【環境設定内】

①音響設定

ステレオ/モノラルの切り替えをします。

②自動保存

環境設定データ（AIデータを含む）を自動的に保存するかしないかの切り替えをします。

③簡易セレクタ

キャラクターセレクトシーンやステージセレクトのシーンにおいてバックの背景が消えます。これにより、CD-ROMのアクセスがより高速となります。

④システムボイス

システムボイスを男声か女声に選択します。

⑤エフェクト表示

技がキャラクターに当たった時にでるエフェクト表示を有効か無効に決定します。

⑥振動設定

アナログコントローラの振動機能の設定をします。（1P、2P、1P/2P、無効）

⑦初期設定に戻る

全ての項目が最初の状態に戻ります。

⑧AI機能

AIデータの学習を有効にするか無効にするかを選択します。

キャラクター紹介

相沢 徹

TORU AIZAWA

ボクサーに憧れていた徹は、名門である真心学園に入学と同時にボクシング部に入る。素行の悪い彼が、どのようにして学園に入ったのかは定かではないが、ボクシングの実力だけは相当なものだと噂されている。

ある日の夜、亜矢と二人で街を流していると、暴走族同士の喧嘩に遭遇する。インターハイが近いため問題を起こしたくない徹はそのまま素通りしようとするが、亜矢が巻き込まれそうになったため、已む無く拳を使ってしまう。後日そのことが公になり、結局インターハイへの出場停止を言い渡される。徹は怒りに震え一人で暴走族狩りを行うようになった。しかし、いくらそんなことをしても怒りは収まるわけでもなく、そのうちに目が合ったという理由だけで相手に喧嘩を売るようになる。



葛木 亜矢

AYA KATSURAGI

中学時代、憧れの徹と同じ真心学園に入るため、がむしゃらに勉強しついに入学を果たした亜矢。徹と同じく、素行自体は決してよくない亜矢が、この学園に入れた理由は、ただ試験に合格したからだけではない事に誰もが気付いてはいたが、真実は誰も知らない。

日増しに荒れていく徹を見て、自分の無力さを恨む亜矢。当然、徹と同じ道をたどるようになるが、そのうち徹に対しても同じ思いが向くようになる。会えば喧嘩を繰り返し、日に日にその内容はエスカレートしていく。

宮沢 拳児

KENJI MIYAZAWA



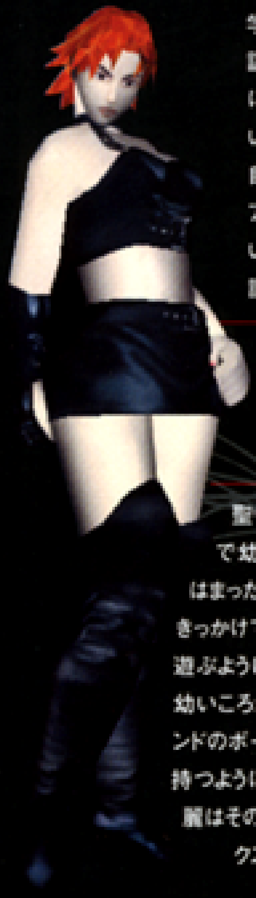
真心学園を中退し、現在はフリーター。昼は喫茶店のウェイター、夜は工事現場の警備と意外にがんばっている。

学園に在学中、ケイのいちファンであった拳児は、無謀にもアタックを試みる。当然、一蹴されてしまったため力による行動に出たがこちらも一蹴(物理攻撃)されてしまう。あまりに傷ついてしまったため学園を後にしたが、結局はケイのことが忘れられずいつか自分のモノにしてやると思い込むようになっていた。

アルバイトの合間、昔ちょっとかじった「ジークンドー」を今本格的に学んでいる。まさか、ケイに告白するために鍛えているのならば、単なる笑い話になってしまう可能性すらあると思うが。

聖 麗

REI HIJIRI



聖ウェスティン学園1年。麗は祖父の経営するこの学園で幼少のころから現在に至るまで、自宅と学園以外の事はまったく無知という徹底的な箱入り娘であった。が、ふとしたきっかけで、外の世界を知った麗は夜中に抜け出し繁華街で遊ぶようになる。

幼いころから鍛えられた歌唱力を遊び仲間に見出され、ロックバンドのボーカルとして開花する。また、同時に男の子にも興味を抱くようになり、バンドのメンバーの一人に好意を持つようになった。彼は八極拳道場の子息であり、彼に一歩でも近づくために道場にも通うようになったのだが…。麗はその彼に最近彼女が出来たことを知る。悲しみに打ちひしがれた麗の生活は日に日にすさんでいき、恐喝やクスリにまで手を出すようになっていた。彼女を元に戻す方法はるのだろうか?

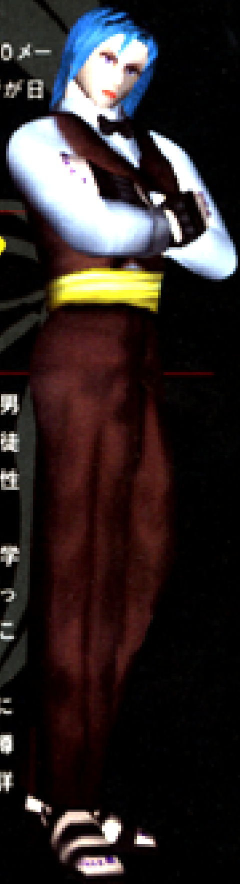


鮫島竜司

RYUJI SAMEJIMA

竜司はもともと、荒立区の住民ではなかった。高校時代、修学旅行で仲間とはぐれこの地に迷い込んだのが始まりである。そこでガンをつけたという理由だけで地元の不良たちと喧嘩になり、相手を立てなくなるなるまで叩きのめしたところで、暴力団「黒竜会」の幹部に止められる。それが縁で、高校を中退し「黒竜会」に入ることになったのである。

彼は手のつけられない暴れん坊として瞬く間に有名になり、周囲10メートルは必ず空いているという。また運悪くその中に入ってしまった者が日に5人は被害に遭っているとも言われている。



高倉ケイ

KEI TAKAKURA

悩殺授業を得意とする真心学園の英語教師。その美貌から男子生徒は当然の如くくぎ付け状態である。かといって女子生徒かから敬遠されるかと思いきや、ムエタイ同好会の顧問で男性顔負けのパワーのせいか、逆に人気があるほどである。

そんなケイにも絶対に人に知られたくはない秘密があった。学園関係者から親族すら知らない秘密。それを知られそうになった時、ケイは全て自分の手で葬り去ってきたのである。そしてこれからも、それは続くだろう。

ある時、夜中の繁華街をうろついていた学園の生徒が、ケイによく似た人物が蝶のような装いで歩いていたのを見たという噂をしていた。その生徒は先日遠方へ転校してしまったため、詳細は結局わからず仕舞いだったが…。



真心物産勤務。勤続30年無遅刻無欠勤を誇るが、いまだ係長止まり。
そんな彼には、砂蜘蛛流忍術の伝承者としての裏の顔があるのだが、出世にはあまり関係がないようだ。忍術を人のために使うわけでもなく、また 使う機会もないまま現在に至る。
とある日、いつもの様に会社で伝票を整理していると、部長からお呼びの 声が。「やっと昇進の話か」と思いきや、突然のリストラ宣告を言い渡される。自分の今の状態を考えれば、それは納得のいく処置かもしれないが、そんなに簡単に割り切れるものではない。
その日の帰り、ホームで電車を待っていると酔っ払い同士が景気の良い話で盛り上がっていた。砂蜘蛛流忍術を使うときがきた、と思いこまれてしまった彼らには、はたはた迷惑な話である。

鈴木茂夫
SHIGEO SUZUKI



野々村春子
HARUKO NONOMURA

瞳の母、そして茂雄の元妻である。バリバリのキャリアウーマンな春子がなぜ茂雄と結婚したのかは謎である。が、茂雄と離婚してからの春子は水を得た魚のように活動し始める。もともと大学病院の婦長であり、現在もその職に着いてはいるが、他にも華道や茶道の免許皆伝を持ちそれを教える立場にもなっている。また、舞踊格闘なるものにも手を出しており文武両道(?)を目指しているという。

氷室シュウ

SHUU HIMURO



琉球空手師範代。道場は暴力団「黒竜会」が運営している。とはいえ、シュウは構成員としては所属しておらず、「黒竜会」の誘いを就任当初からかたくなに拒みつづけている。

暴力に任せる戦い方をする竜司とは犬猿の仲であり、事あるごとに争いが絶えないが、事が始まってしまうと周りの誰もそれを止めることが出来ないことを承知しており、いつもシュウが折れる形で収めている。そのためか最近、ストレスがどうしても道場の門下生に及んでしまうことが多くなってきた。「そろそろ決着をつけなくては」その思いは日増しに強くなっているのが自分でもわかるようになってきていた。



野々村瞳

HITOMI NONOMURA

荒立女子高校３年生で春子の一人娘。日常に退屈しており、所属する女子プロレス同好会が唯一の楽しみであった。女子プロレスラーには似つかない今時の容姿のせいか結構道端でナンパされたりするのだが、どうも最近の男は軟弱だと思っている。

ある日同年代の男の子達数人とカラオケに行った時、酔った勢いで襲われそうになった。が、ものの５分もしないうちに全員を伸してしまったため、それが逸話として語り継がれているらしい。夢多き年頃の瞳にはつらいことだったが、女子プロレスに打ち込むことでいくらか忘れることができるのであった。

技表

相沢　徹

技名 ……………コマンド

［通］マグナムコンボ ……PPP→→P
［通］アサルトコンボ ……PPPP+K
［通］ブービートラップ …PPPP+KG
［通］カッティングマグナムコンボ ……………P→PPP→→P
［通］アサルトコンボ …P→PPPP+K
［通］ブービートラップ P→PPPP+KG
［通］シャトルニーコンボ ……PK
［通］シットジャブ ……↓P
［通］サイドワインダー ……→P
［通］ダイビングアサルト ……↙P
［通］ツイスターブロー ……→←P
［通］フエイクツイスター ……→←PG
［通］トマホーク ……→↓↘P
［通］マグナム ……→→P
［通］シャトルニー ……K
［通］スイングローキック ……しゃがみ中↓K
［通］カッティングロー ……↓K
［通］チョッピングアサルト ……P+K
［通］ブービートラップ ……P+KG
［通］デストラップ ……↙P+K
［通］44マグナム ↓P+KPPP→→P
［通］ショベルフック ……↘P+K
［通］ショベルフックフェイント ……↘P+KG
［通］リボルバー ……←→P+K
［通］ガトリングコンビネーション ……↘↘P+KPPK
［通］ガトリングストップ ……↘↘P+KPG
［通］グレネード …しゃがみから立ち中←→P+K
［通］パトリオット ……→→P+K
［通］スウェーバック ……↙S
［通］ウェービング ……↘S
［通］チョッピングアサルト ↘SP+K
［通］ブービートラップ ……↘SP+KG
［通］ショベルフック ……↘S↘P+K
［通］ショベルフックフェイント ……↘S↘P+KG
［通］リボルバー ……↘S←P+K
［背］バックブロー ……相手背後時P
［背］スイングシットフック ……相手背後時↓P
［背］ターンハイキック…相手背後時K
［背］ターンローキック相手背後時↓K
［ダ］ナパームキック相手ダウン中↘K
［ダ］アトミックボム相手ダウン中↑K
［上投］リバーブロー ……P+G
［上投］フェイスファング ……←P+G
［上投］トラッピング ……←→P+G
［上投］1・2・アッパー ……←→P+G←↘P+G
［上投］10カウント!! ←→P+G←↘P+G→↘↓↙←P+G
［横投］ボディボディ! ……相手の横からP+G
［背投］スカロクラッシュ　相手の背後からP+G

葛木　亜矢

技名 ……………コマンド

［通］スピンキックコンボ ……PPPK
［通］ロースピンコンボ ……PPP↓K
［通］ジャンピングヒールコンボ ……PP↑PK
［通］パンチハイキック ……PK
［通］グライドコンビネーション ……↓P↓K↓K+G
［通］エルボーフックアッパー ……→PP
［通］ダブルショット ……→PK
［通］ターンエルボーアッパー ←→P
［通］ライジングアッパー ……しゃがみから立ち中→P+K
［通］ローリングエルボーキック ……←→PK
［通］ドラゴンダンス ……→↓↘P
［通］ハイキック ……K
［通］グライドコンビネーション ……↓K↓K+G
［通］ストマックキック ……↘K
［通］ダブルニーリフト ……←KK
［通］トリプルストライク …←K→KK
［通］ニーアッパー ……→K
［通］バックロールキック ……↖K
［通］レイジングキック ……→↓↘K
［通］レイジングキャンセル→↓↘KG
［通］ハンティングキック ……→→K
［通］スラップアッパー ……↘P+K
［通］スピンキック ……K+G
［通］ロースピンキック ……↓K+G
［通］カッティングロー ……↘K+G

[通] ジャンピングヒール ……↗K+G
[通] バックロール……↖S
[背] ターンジャブ ……相手背後時 P
[背] スピンキックコンボ
……相手背後時 PPPPK
[背] ロースピンコンボ
……相手背後時 PPPP↓K
[背] ジャンピングヒールコンボ
……相手背後時 PPP↑PK
[背] パンチハイキック
……相手背後時 PPK
[背] シットバックブロー
……相手背後時↓P
[背] ターンハイキック 相手背後時 K
[背] ターンローキック相手背後時↓K
[ダ] デスブレード 相手ダウン中 ↘P
[ダ] ナックルダイブ
……相手ダウン中 ↑P
[上投] エルボースラッシュ ……P+G
[上投] バックスルー ……↙P+G
[上投] ロースピンキック ↙P+G↓K
[上投] ニーブラスト ……←P+G
[上投] フェイスハザード ……←↓P+G
[下投] フェイスブレイカー
……相手しゃがみ中↓P+K+G
[横投] アームブレイカー
……相手の横から P+G
[背投] リバースアロー
……相手の背後から P+G

宮沢 拳児

技名 ……コマンド
[通] ロースピンキックコンボ
……PPP↓K
[通] ドラゴンスピンキックコンボ
……PP→PK
[通] ドラゴンエルボーコンボ
……PP→PP+K
[通] ジャブスマッシュキック ……PK
[通] シットジャブ ……↓P
[通] スタンディングニーコンボ
……←PKK
[通] バックナックルコンボ→P←→P
[通] ドラゴンナックル
……しゃがみから立ち中←→P
[通] バックナックルウィップ ←→P
[通] ドラゴンキック……走り中K
[通] スマッシュキック ……K
[通] ダブルロー ……↙K↙K+G
[通] シットキック……↓K
[通] サイドキック……↘K
[通] スタンディングニーコンボ ←KK
[通] ドラゴンサマーソルト……↖K
[通] バックキックターンコンボ
……←←K↓K
[通] ドラゴンスピン……↑K
[通] ダブルキック ……→→KK
[通] ドラゴンエルボー ……P+K
[通] ドラゴンラッシュ ↓P+KKKKK
[通] ドラゴンアッパー ……↘P+K
[通] アウトステップエルボー ←→P+K
[通] ドラゴンスピンキック ……K+G

[通] アッパーキック ……↙K+G
[通] ロースピンキック ……↓K+G
[通] ドラゴンステップ……↙S
[通] サイドキック ……↙S↘K
[背] バックブロー ……相手背後時 P
[背] シットバックブロー
……相手背後時↓P
[背] スピンキック ……相手背後時 K
[背] バックスマッシュ相手背後時↓K
[ダ] サッカーボールキック
……相手ダウン中 ↘K
[ダ] フットスタンプ
……相手ダウン中 ↑K
[上投] 目潰し ……P+G
[上投] ドラゴンへの道 ……↘↘P+G
[上投] 燃えよ！ドラゴン ……←→P+G
[上投] 折檻キック ……→←P+G
[下投] 背後まわり
……相手しゃがみ中↘P+K+G
[横投] 死亡遊戯 …相手の横から P+G
[背投] 死亡の塔 相手の背後から P+G

聖　麗

技名 …… コマンド

[通] 転身拗歩昇捶 …… PP➡PP+K
[通] 連捶腿 …… PK
[通] 六大開～上歩川掌 …… PKP+KP
[通] 六大開～硬 跪膝 …… PKP+K⬇P
[通] 六大開～虎僕子 PKP+K⟷P
[通] 六大開～高蹴腿 …… PKP+KK
[通] 六大開～斧刃脚 …… PKP+K↙K
[通] 六大開～爬山量天地
…… PKP+KP+K
[通] 鶏行歩 …… PKP+KG
[通] 崩捶 …… ⬇P
[通] 掃翼肘 …… ➡P
[通] 猛虎硬爬山
…… しゃがみから立ち中 ➡P
[通] 通天炮 …… ↘↘P
[通] 心意把 しゃがみから立ち中⟷P
[通] 虎僕子 …… ⟷P
[通] 裡門頂肘 …… ➡➡P
[通] 高蹴腿 …… K
[通] 六大開～上歩川掌 …… KP+KP
[通] 六大開～硬 跪膝 …… KP+K⬇P
[通] 六大開～虎僕子 …KP+K⟷P
[通] 六大開～高蹴腿 …… KP+KK
[通] 六大開～斧刃脚 …… KP+K↙K
[通] 六大開～爬山量天地 KP+KP+K
[通] 鶏行歩 …… KP+KG
[通] 斧刃脚 …… ↙K
[通] 前掃腿 …… ⬇K
[通] 劈掛旋脚 …… ➡K
[通] 連環腿 …… ➡➡KK
[通] 斬捶 …しゃがみから立ち中 P+K
[通] 六大開～硬 跪膝 …… P+K⬇P
[通] 六大開～上歩川掌 …… P+KP
[通] 六大開～虎僕子 …… P+K⟷P
[通] 六大開～高蹴腿 …… P+KK
[通] 六大開～斧刃脚 …… P+K↙K
[通] 六大開～爬山量天地 …P+KP+K
[通] 鶏行歩 …… P+KG
[通] 崩身鉄山靠
…… P+KK+GP⟷➡P+K
[通] 翻背崩拳 …… ↘P+K
[通] 馬歩崩拳 …… ➡P+K
[通] 崩身撃壁靠 …… ⬅↘P+K
[通] 箭疾歩 …… ➡➡P+K
[通] 絶招歩法 …… ➡➡P+KG
[通] 鉄山靠 …… ⟷➡P+K
[通] 幻山靠 …… ⟷➡P+KG
[通] 馬歩頂肘
しゃがみから立ち中 ➡P➡➡P
[背] 背捶 …… 相手背後時　P
[背] 背捶 …… 相手背後時⬇P
[背] 劈掛旋脚 …… 相手背後時 K
[背] 劈掛地旋脚 …… 相手背後⬇K
[ダ] 单臂 …… 相手ダウン中↘P
[ダ] 打震脚 …… 相手ダウン中⬆K
[上投] 騎跨 …… P+G
[上投] 進歩里跨 …… ↙P+G
[上投] 六大開跨 …↙P+G➡➡P+K
[上投] 転身落 …… ⬅P+G
[上投] 虎山洞 …… ⟷P+G
[横投] 崩身掃腿 …相手の横からP+G
[背投] 衝捶鉄山靠
…… 相手の背後からP+G

鮫島　竜司

技名 …… コマンド

[通] 焼き入れコンボ …… PP➡P
[通] 蹴り飛ばしコンボ …… P↘K
[通] 止め …… ⬇P
[通] 焼き入れ …… ➡P
[通] 引導 …… ⬅↘P
[通] 斬り込み …… ⟷P
[通] ぶんまわし二段 …… KP
[通] 代紋 …… ⬇K
[通] 蹴り込み …… ↘K⬅P+K
[通] 喝上げ …… ⬅K
[通] ぶちかまし …… ➡K
[通] 極道一直線 …… P+K↘K↘P+K
[通] 盃上げ …… ↘P+K
[通] 特攻 …… ⬅P+K
[通] シノギ二段 …… ➡P+KP+K
[通] 鉄砲玉 …… ⟷P+K
[背] 裏斬り込み …… 相手背後時P
[背] 裏蹴払い …… 相手背後時⬇P
[背] 裏喝上げ …… 相手背後時 K
[背] 裏代紋 …… 相手背後時⬇K
[ダ] 踏み潰し …… 相手ダウン中↘K
[上投] 一本締め …… P+G
[上投] 二本締め …… P+G➡P+G
[上投] 三本締め
…… P+G➡P+G⟷P+G
[上投] 拉致 …… ↙P+G
[上投] 極潰し …… ↘↘P+G
[上投] シメ鯖 …… ➡⬅P+G
[上投] 鯖の叩き ➡⬅P+G⬇⬇P+G
[下投] 首折り

……相手しゃがみ中↓P+K+G
［下投］極道膝
……相手しゃがみ中↘P+K+G
［横投］なめんなよぉコラァ!
……………相手の横からP+G
［背投］いくぞオラァ！
……………相手の背後からP+G
［ダ投］かち割り
相手頭手前仰向けダウン中↓P+G
［ダ投］金潰し
相手足手前仰向けダウン中↓P+G
［ダ投］起きれや!
相手頭手前うつ伏せダウン中↓P+G
［ダ投］飛べや!
相手足手前うつ伏せダウン中↓P+G

高倉　ケイ

技名 ……………コマンド
［通］真空飛び膝ラッシュ ……PPPK
［通］ハイスピンコンビネーション …PKK+G
［通］ミドルキックコンビネーション
……………←PK
［通］ソークラッシュ ……→PPP+K
［通］ミドルスピンコンビネーション
……………PK+G↘K+G
［通］シットジャブ……………↓P
［通］ティー・ソーク・ラーン↘↘PP
［通］ルンピニーコンビネーション
……………→P←PK
［通］ティー・ソーク・トロン →→P+K
［通］ハイキック……………K
［通］ミドルキック……………↙K
［通］シットキック …しゃがみ中↓K
［通］レウ・インパクト ……………↓KK
［通］ティープ……………↘K
［通］ティー・カウ・トロン ←KK→K
［通］カウ・ロイ……………→K
［通］ティー・ソーク・ボン ……P+K
［通］スピニングコンビネーション
……………K+G↓K+G
［通］テッ・ラーン ……………↓K+G
［通］テッ・スィークルーン …↘K+G
［通］真空飛び膝蹴り ……………→K+G
［背］ターンバックブロー
……………相手背後時 P
［背］ターンシットバックブロー
……………相手背後時↓P
［背］ターンハイキック 相手背後時 K
［背］ターンローキック相手背後時↓K
［ダ］ジュ・サロップ相手ダウン中↘K
［上投］ティー・ソーク ……………P+G
［上投］首すもう……………↙P+G
［上投］ティー・カウ・コーン ←P+G
［上投］ゴッコー・ティー・カウ
……………←P+G→P+G
［上投］ゴッコー・ティー・カウ
……………←P+G→P+G↙P+G
［上投］パップ・ソーク・カウ
……………↘↘P+G
［上投］ティー・カウ・ロイ →→P+G
［横投］ワイクル・ターン
……………相手の横からP+G
［背投］ティー・カウ・ラン
……………相手の背後からP+G

鈴木　茂夫

技名 ……………コマンド
［通］連撃日輪斬 ……………PP←PK
［通］弾拳脚 ……………PK
［通］連地掃……………↓P↓K
［通］螺旋掃脚……………←P↓K
［通］闘連撃 ……………→PK
［通］旋風斬……………↗P
［通］一文字掃拳 ……………←↘P
［通］一文字斬り ……………←→P
［通］輪廻天掌 ……………→↓↘P
［通］忍脚……………K
［通］地掃脚……………↓K
［通］臂蹴り……………↘K
［通］刺し膝……………←K
［通］日輪斬……………↖K
［通］砂蜘蛛三大奥義・砂斬
……………↓P+K↓K
［通］砂蜘蛛三大奥義・飛燕 ↓P+KK
［通］砂蜘蛛三大奥義・天破
……………↓P+K↑K
［通］砂蜘蛛三大奥義・飛燕
……………↓P+K←SK
［通］砂蜘蛛三大奥義・砂斬
……………↓P+K←S↓K
［通］砂蜘蛛三大奥義・天破
……………↓P+K←S↑K
［通］砂蜘蛛三大奥義・飛燕
……………↓P+K→SK
［通］砂蜘蛛三大奥義・砂斬
……………↓P+K→S↓K
［通］砂蜘蛛三大奥義・天破

……↓P+K→S↑K
[通] 登龍拳 ……↘P+K
[通] 旋脚 ……K+G
[通] 刈脚 ……↙K+G
[通] 怒裏竜 ……→→K+G
[通] 無想転生・陥 ……↙S
[通] 転生日輪斬 ……↘S↖K
[通] 転生登龍拳 ……↘S↘P+K
[背] 弾拳 ……相手背後時 P
[背] 地斬拳 ……相手背後時↓P
[背] 裏旋脚 ……相手背後時 K
[背] 背掃脚 ……相手背後時↓K
[ダ] 影踏み ……相手ダウン中↘K
[ダ] 蹴鞠弾 ……相手ダウン中↑K
[上投] 頭蓋破 ……P+G
[上投] 鬼巴 ……←P+G
[上投] 飛び鎖 ……⟷P+G
[横投] 木の葉落し 相手の横からP+G
[背投] 百舌鳥落し
……相手の背後からP+G

野々村　春子

技名 ……コマンド
[通] コンボ・ダブルヒールキック
……PPPK
[通] コンボ・バレリーナ ……PP↑PK
[通] コンボスワン ……PK
[通] シットジャブ ……↓P
[通] バレリーナターン ……←PPP
[通] スワンキック ……K
[通] コンボ・スワンテイル
……↓K↓K+G
[通] スワンニードル ……↘K
[通] サプライズキック ……↓↙K
[通] ファールキック ……←K
[通] スピニングバックダンス→K←K
[通] スピニングダンス ……→K→K
[通] サマードリーム ……↖KK+G
[通] スコーピオンキック ……⟷K
[通] バックロールキック ……→←K
[通] ビートウィング ……↘P+KP+K
[通] メイク・オブ・スワン ……K+G
[通] スワンテイル ……↓K+G
[通] イリュージョンサマー ……↖K+G
[通] ダブルヒールキック ……⟷K+G
[背] ターンスピン ……相手背後時 P
[背] ターンローチョップ
……相手背後時 ↓P
[背] ターンハイキック 相手背後時 K
[背] ターンロースピン
……相手背後時 ↓K
[ダ] ロストウィング
……相手ダウン中 ↘P
[ダ] フライングスワン
……相手ダウン中 ↑K
[上投] デスファールキック ……P+G
[上投] ローリングシュタイナー
……↗P+G
[上投] バックフリップランデブー
……→←P+G
[横投] スライディングレッグシザース
……相手の横から P+G
[背投] リバースフランケンシュタイナー
……相手の背後から P+G

氷室　シュウ

技名 ……コマンド
[通] 村雨連撃 ……PP↘K
[通] 村雨紅連撃 ……PP←K
[通] 連牙鉄槌 ……PK↙K+G
[通] 下段正拳 ……↓P
[通] 夜行活殺裏拳 ……→P⟷P+K
[通] 龍砲 ……↓↘→P
[通] 寸止め龍砲 ……↓↘→PG
[通] 空牙 ……→↓↘P
[通] 蹴り鉄槌 ……K↙K+G
[通] 伐斗折り ……↙K
[通] 狼鬼牙 ……↓K
[通] 村雨蹴り ……↘K
[通] 紅蓮旋風脚 ……←KK+G
[通] 紫電 ……→K
[通] 雷牙 ……↑K
[通] 風牙 ……⟷K
[通] 不動疾風連脚 ……→→KK+G
[通] 砕鉄 ……↓P+K
[通] 旋風斧刃 ……K+G

[通] 鉄槌 ……………………………↙K+G
[通] 螺旋掃脚 ……………………↓K+G
[通] 朱雀 ……………………………←→K+G
[背] 背身琵威琉瓶切り 相手背後時 P
[背] 背身霞払い ……相手背後時↓P
[背] 背身後ろ回し蹴り…相手背後時K
[背] 背身狼鬼蹴 ……相手背後時↓K
[ダ] 瓦砕き ………相手ダウン中↘P
[ダ] 青龍 …………相手ダウン中↑K
[上投] 玄武 ……………………………P+G
[上投] 白虎 …………………………↙P+G
[上投] 豪血 ………………………→→P+G
[上投] 烈招 ……→→P+G←→P+G
[上投] 血招陣
→→P+G←→P+G←→→P+G
[横投] 夜叉二連撃 相手の横からP+G
[背投] 乱れ獅子 相手の背後からP+G

野々村 瞳

技名 ……………………………コマンド
[通] ジャンピングニーコンボ PP→K
[通] ダブルハンマーコンボ
……………………………PP↓P+K
[通] パンチハイキック ………………PK
[通] シットジャブ…………………………↓P
[通] ミドルチョップ……………………→P
[通] スイングエルボーアッパー
……………………………………→→PP
[通] ハイキック…………………………K
[通] 掌打アッパー ……………↓K↘P
[通] Wアリキック ………………↓KK
[通] ステップトゥキック……………↘K
[通] ファールキック……………………←K
[通] ジャンピングニー…………………→K
[通] 低空ドロップキック ……→↓K
[通] カンガルードロップキック…↗K
[通] ダブルハンマー …………↓P+K
[通] ショルダーアッパー
……しゃがみから立ち中→P+K
[通] スラップショット ………→P+K
[通] ツイスターヒールキック
……………………………………←→K+G
[通] フロントロール…………………↘S
[通] ショルダーアッパー ↘S→P+K
[背] バックブロー ……相手背後時 P
[背] シットバックブロー
……………………相手背後時 ↓P
[背] ターンハイキック 相手背後時 K
[背] 水面蹴り ………相手背後時 ↓K
[ダ] ストンピング 相手ダウン中 ↘K
[ダ] ムーンサルトプレス
…………………… 相手ダウン中 ↑K
[上投] エルボースマッシュ ……P+G
[上投] ロープスルー …………↙P+G
[上投] ローカルドライバー …←P+G
[上投] ランニングボム ……↘↘P+G
[上投] フランケシュタイナー ↗P+G
[上投] レベルバックチョップ
……………………………………←→P+G
[上投] レイズアップチョップ
……………………←→P+G→P+G
[上投] ノーザンライトバスター
←→P+G→P+G←↙↓↘→P+G
[下投] パワーボム
……相手しゃがみ中↘P+K+G
[下投] フロントチョークスリーパー
……相手しゃがみ中←P+K+G
[下投] アップライトバスター
相手しゃがみ中 ←P+K+G↓↓P+G
[横投] バックドロップ
…………………相手の横からP+G
[背投] ジャーマンスープレックス
……………………相手の背後からP+G
[ダ投] ロープスルー
相手足手前仰向けダウン中↓P+G

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SLPS 01542

KSS
Media Entertainment Company